

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENTS TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR**

Suniyah¹, Asrizal Wahdan Wilsa², Dadang Suhada³
^{1, 2, 3} Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Darul Ma'arif Indramayu
¹ suniyah1511@gmail.com, ² Asrizal@rocketmail.com,
³ dadangsuhada51@gmail.com.

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on students' interest and learning outcomes in mathematics. This research employed an experimental method using a pretest-posttest control group design. The sample consisted of 50 fifth-grade students divided into experimental and control classes. Data were collected using a learning interest questionnaire and achievement tests. Data analysis used an independent sample t-test. The results showed a significant effect of TGT on learning interest (Sig. 0.003 < 0.05) and learning outcomes (Sig. 0.044 < 0.05). Therefore, TGT is effective in improving students' interest and learning outcomes..

Keywords: *Teams Games Tournament, learning interest, learning outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group*. Sampel penelitian terdiri dari 50 siswa kelas V yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kontrol. Instrumen yang digunakan berupa angket minat belajar dan tes hasil belajar. Analisis data menggunakan uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model TGT terhadap minat belajar (Sig. 0,003 < 0,05) dan hasil belajar (Sig. 0,044 < 0,05). Dengan demikian, model TGT efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, minat belajar, hasil belajar, matematika*

A. Pendahuluan

Menurut Fakhurrazi (2018) Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian pelaksanaan oleh guru dan siswa atas dasar hubungan

timbal-balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa ini merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran.

Menurut Asyafah (2019) Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Pendidikan merupakan salah satu faktor fundamental dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan memecahkan masalah yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kualitas proses pembelajaran menjadi aspek penting yang harus diperhatikan dalam sistem pendidikan.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran inti memiliki peran strategis dalam membentuk pola pikir logis, sistematis, dan analitis siswa. Pembelajaran matematika tidak hanya bertujuan untuk menguasai konsep, tetapi juga melatih kemampuan bernalar serta menyelesaikan permasalahan secara terstruktur. Namun demikian, pada praktiknya,

matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik oleh siswa. Permasalahan tersebut juga ditemukan di SDN 1 Kapringan, khususnya pada siswa kelas V. Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa sebagian besar siswa memiliki minat belajar yang rendah terhadap matematika. Hal ini ditunjukkan dari kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, rendahnya antusiasme, serta minimnya interaksi antara siswa dan guru. Selain itu, hasil belajar siswa juga masih tergolong rendah, di mana sebagian besar siswa belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan. Kondisi ini menunjukkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yang perlu segera diatasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat dan hasil belajar siswa adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar. Akibatnya, siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi

untuk memahami materi yang diajarkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model ini mengintegrasikan kerja sama kelompok dengan unsur permainan dan kompetisi yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara kolaboratif dalam kelompok kecil yang heterogen. Selain itu, adanya turnamen akademik mendorong siswa untuk berkompetisi secara sehat, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan rasa tanggung jawab terhadap kelompok.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji secara empiris pengaruh model TGT terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode ini dipilih karena bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat secara objektif dan terukur.

Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model TGT dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran *konvensional*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Kapringan. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik random sampling, sehingga diperoleh dua kelas dengan jumlah masing-masing 25 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari angket minat belajar dan tes hasil belajar. Angket digunakan untuk mengukur tingkat minat siswa terhadap pembelajaran matematika, sedangkan tes digunakan untuk mengukur

pencapaian hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran.

Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu uji normalitas untuk mengetahui distribusi data, uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians, serta uji hipotesis menggunakan independent sample t-test untuk mengetahui perbedaan antara kedua kelompok.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian diawali dengan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi pada kelompok eksperimen sebesar 0,508 dan pada kelompok kontrol sebesar 0,973. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians data kedua kelompok sama. Hasil uji Levene menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,265 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen.

Setelah memenuhi syarat uji normalitas dan homogenitas, dilakukan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk minat belajar sebesar $0,003 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Pada variabel hasil belajar, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,044 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model TGT terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, kedua hipotesis penelitian diterima.

Tabel 1 Pretes, Postes Kelompok Eksperimen

Kelas Eksperimen		
N	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
25	57,60	80,27

Tabel 2 Pretes, Postes Kelompok Kontrol

Kelas Kontrol			
N	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Posttest</i>
25	64,70		64,73

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams games tournament pada minat dan hasil belajar siswa. Data diperoleh melalui

tes hasil belajar dan angket sikap percaya diri.

Berdasarkan hasil pengolahan data angket sikap percaya diri siswa, diperoleh nilai rata-rata sebagai berikut: Kelompok eksperimen sebelum perlakuan 65, Kelompok eksperimen sesudah perlakuan 85, Kelompok kontrol sebelum perlakuan 66, Kelompok kontrol sesudah perlakuan 72.

Hasil uji Independent Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Model Teams Games Tournament berpengaruh signifikan terhadap peningkatan sikap percaya diri siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan antara lain:

1. Adanya pengaruh model kooperatif tipe teams games tournament terhadap minat belajar siswa pada kelas eksperimen. Hasil analisis data uji independent sample t-test diperoleh nilai t hitung = 20.028 dan nilai sig. (2-tailed) bernilai

0,000. Nilai distribusi t tabel dilihat berdasarkan $df = 48$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 2,012, karena nilai t hitung $> t$ tabel ($20.028 > 2,012$) dan sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh minat belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament pada mata pelajaran Matematika kelas V UPTD SDN 1 Kapringan.

2. Adanya pengaruh model kooperatif tipe teams games tournament terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Hasil analisis data uji independent sample t-test diperoleh nilai t hitung = 5.977 dan nilai sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Nilai distribusi t tabel dilihat berdasarkan $df = 48$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 2,012, karena nilai t hitung $> t$ tabel ($5.977 > 2,012$) dan sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan antara

kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament pada mata pelajaran Matematika kelas V UPTD SDN 1 Kapringan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akuntansi, P. S. (2022). *1* , 2 1,2.* 20(1), 105–123.
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>
- Alfiatunnisa, E., Zulfah Khairunnisa, H., Hayati, S., & Listya Maulida, V. (2022). Uji Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Kemandirian Siswa Sekolah Dasar Kelas 1. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 3(2), 29–36. <https://doi.org/10.56806/jh.v3i2.81>
- Ananda Aditya Sari Harahap, Yasmin Salsabila, Nabila Fitria, & Nisaiy Darussakinah harahap. (2023). Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar. *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 3(1). <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>
- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Asyhari, S. H., & Hidayat, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Doratoon Berbasis PBL untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 6(1), 109–123. <https://doi.org/10.47467/jdi.v6i1.5339>
- Azizah, S. N., & Diana, R. R. (2022). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul'Ulum. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 121–129. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/50075>
- Dra. Susanah, M. P. (2008). Matematika dan pendidikan matematika. *Universitas Terbuka*, 1–44.
- Evilijanida. (2011). Model Pembelajaran Kooperatif. *Visipena Journal*, 2(1), 21–27. <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>

- Fakhrurrazi. (2018). HAKIKAT PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF Oleh: Fakhrurrazi * ABSTRAK. *At-Tafkir*, XI(1), 85–99.
- Fauzi, A., Masrupah, S., Kh, U., & Chalim, A. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 2, 11–20.
- Haris, A., Nasir, K., & Widiyono, A. (2022). *JOTE Volume 3 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 365-373 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar*. 3, 365–373.
- Hufron, A., Cato, C., & Maulana, M. A. (2022). Menggagas Definisi Operasional Soal Pendidikan Multikultural. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5754–5761.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3469>
- Khasanah, S. N., & Aswar, N. (2024). *Implementasi Model Teams Games Tournaments dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. 14(1), 36–53.
- Margiati, D. P., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Implementasi Manajemen Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 1 Sidodadi. *Journal of Arts and Education*, 1(1), 39–44.
<https://doi.org/10.33365/jae.v1i1.28>
- Mufida, H. A. (2025). *Implementasi Model TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Kebonsari 1 Tuban*. 2(3), 62–68.
- Murray, F. B. (2015). Co-operative learning. *Handbook of Educational Ideas and Practices*, 859–864.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672–681.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.92>
- Nurhayati, H., & Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
<https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- OKTINAWA, L. D. (2023). *Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)*.
- Polii, D. J., & Polii, M. (2022). Manajemen Pendidikan Agama Kristen dalam Ketahanan Keluarga. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 3(1), 117–132.
<https://doi.org/10.47530/edulead.v3i1.99>
- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT dalam

- Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750.
<https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>
- Putri, B. B. A., Muslim, A., & Bintaro, T. Y. (2019). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V Di Sd Negeri 4 Gumiwang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(2), 68–74.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v5i2.14>
- Rahmawati, A. (2025). *Pengaruh Model Team Games Tournament Terhadap Gaya Belajar Kinestesik Peserta Didik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika*. 2(3), 308–316.
- Robiatussadiyah, D., Dyas Fitriani, A., & Kosasih, A. (2023). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *All Rights Reserved*, 10(3), 424–433.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Ross, K. N. (2005). Quantitative Research Methods in Education Planning - Sample design for educational survey research 3. *International Institute for Educational Planning/Unesco*, 1–89.
- Ryan, J., & Bowman, J. (2022). Teach cognitive and metacognitive strategies to support learning and independence. *High Leverage Practices and Students with Extensive Support Needs*, 3(3), 170–184.
<https://doi.org/10.4324/9781003175735-15>
- Salina, A., Ahmal, A., & Al Fiqri, Y. (2024). Pengaruh Model TGT (Teams Game Tournament) Terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling*, 2(2), 574–579.
<https://doi.org/10.57235/jamparing.v2i2.2953>
- Setiowati, H. M., Adi, A. P. K., & Ardini, S. N. (2025). Examining Student Motivation: Intrinsic Willingness or Parental Coercion in the Use of Icebreakers. *Journal of Languages and Language Teaching*, 13(3), 1271.
<https://doi.org/10.33394/jollt.v13i3.14779>
- Setyawan, D. (2014). Kementerian Kesehatan RI Politeknik Kesehatan Surakarta 2014. *Kementerian Kesehatan RI*, 1–13.
<https://adityasetyawan.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/04/hipotesis-penelitian-20141.pdf>
- Studi, P., Matematika, P., Pmipa, J., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Tanjungpura, U. (2019). *Penggunaan Model Kooperatif*

- Tipe Teams Games Tournament Materi Barisan Dan Deret Artikel Penelitian Oleh :*
- Suardin, S., & Andriani, W. O. L. (2021). Studi Komparatif Model Problem Solving Dengan Model Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–234.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.289>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. 9, 2721–2731.
- Suwarno, S. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 3(2), 110.
<https://doi.org/10.26623/philanthropy.v3i2.1622>
- Sya'adah, U., Sutrisno, S., & Happy, N. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament(TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 147–158.
<https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.15073>
- Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 22–28.
<https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i2.319>
- Tibahary, A. R. (2018). *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF*. 1(03), 54–64.
- Wulandari, I. M., Anugraheni, I., Universitas, M., Satya, K., & Salatiga, W. (2021). Wulandari 2021. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.
- Yohana, B. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMAN 12 Pekanbaru*. 450–458.
- Yulia, A., Juwandani, E., & Maulidya, D. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Learning. *In Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 3, 223–227.
- Yuliawati, N. A. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–364.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>
- Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., & Afendi, R. A. (2025). *dengan Tutorial uji normalitas dan menggunakan aplikasi SPSS uji homogenitas*. 1(2), 55–68.